



Abril

GAME • FAÇA PARTE DE UMA FAMÍLIA INCRÍVEL NO GBA

R\$ 8,95

Ano 5

30/12/2004

Nº 251



**COM O  
PÉ DIREITO**

Simpatias para  
começar 2005  
no maior  
astral

# LOUCOS POR QUEIJO

Eles são capazes de tudo para defender seu almoço.  
Conheça a dupla maluca do desenho Ratz

**ADEUS,  
ANO VELHO...**

Tente adivinhar  
as promessas  
de ano novo  
dos seus  
personagens  
preferidos

**QUADRINHOS**

Stitch detona  
em um concurso  
para cães



www.**RECREIO**online.com.br

**GANHE**

**DINO  
MANIA**

- 1 pedra para escavar com um **iguanodonte**
- 1 fascículo do Livro dos Dinossauros



Acho  
que vi dois  
ratinhos...



Qual é o cúmulo de  
As vacas darem leite?



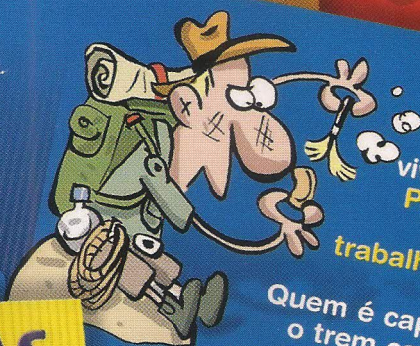
Qual é a cidade do Ceará que, se  
tirarmos a primeira letra, fica preta?

Crato

O que o micro-ondas  
sua mãe?

Arroz. Começa

Qual o chá de



Por que o  
arqueólogo  
vive aborrecido?  
Porque sempre  
encontra seu  
trabalho em ruínas.

Quem é capaz de parar  
o trem com as mãos?  
O maquinista.

Quantos ovos você é capaz de comer  
com o estômago vazio?  
Só um. Depois disso, o estômago  
não está mais vazio.

Quem é a namorada do trem?

PIADAS • PEGADINHAS

RECREIO

ESPECIAL



Já não  
falei pra parar  
de contar piadas  
sobre a minha  
família?

80 páginas  
com pegadinhas,  
cúmulos, pontinhos,  
o que é...

Mais de  
450 piadas para  
você morrer  
de rir!

CHARADAS • O QUE É?



As melhores piadas selecionadas pela RECREIO.  
Você não vai parar de rir! Já nas bancas!





4



## Coisas legais de saber

6



## Você acredita em azar?

Bata na madeira e responda ao teste.

8



## Dupla do barulho

Conheça os heróis do desenho Ratz.

14



## Promessas de ano novo

Veja os planos dos heróis da TV para 2005.

16



## Cadê?

18



## Que tudo se realize...

Dicas de simpatias de Ano-Novo.

20



## Dino viajante

Tudo sobre o iguanodonte.

24



## Idéias do bem

Invente correntes de boas idéias.

25



## Seja super

Entre para a família de Os Incríveis.

26



## Os segredos das cartas

Confira dez coisas legais sobre o baralho.

28



## Embaralhe e brinque

Dicas de jogos com cartas.

29



## Escolha a sua

Prepare batatas recheadas de vários sabores.

31

34

36

## QUADRINHOS

37



## Jogo dos sete erros

39



## Labirinto

Ajude a princesa a desembaraçar os cabelos.

40



## Seu espaço na RECREIO

42



## Para rir





## CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

### Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar  
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:  
recreio.abril@atleitor.com.br



### QUANTOS ÍNDIOS HAVIA NA ÉPOCA DO DESCOBRIMENTO DO BRASIL?

Giulia Ventorim Ferreira, 9 anos  
São Paulo - SP

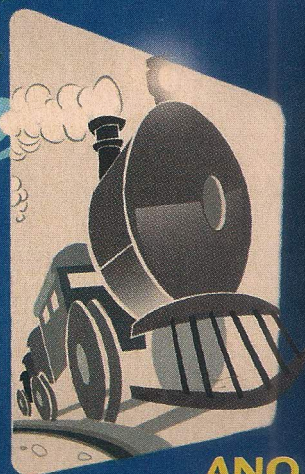
Ninguém sabe exatamente quantas pessoas moravam aqui quando os portugueses chegaram. O que se sabe é que havia vários povos com características culturais diferentes. Estudando os registros e as raízes de idiomas indígenas atuais, os pesquisadores acreditam que existiam cerca de 1.300 línguas diferentes na área que hoje corresponde ao Brasil.



### DE ONDE SAIU O NOME PEIXE-GATO? ONDE ELES VIVEM E QUANTOS TIPOS EXISTEM?

Daniel Franco Haeck  
Engenheiro Coelho - SP

O nome peixe-gato é uma tradução da palavra inglesa *catfish*, que se refere aos peixes da ordem Siluriformes. A maioria dos animais dessa turma tem órgãos sensoriais perto da boca que se parecem com bigodes de gato. Esses órgãos ajudam a detectar a temperatura e perceber o ambiente. No Brasil, os peixes-gatos recebem nomes como bagres, mandis, cascudos e limpa-vidros. Há cerca de 2.400 espécies de Siluriformes, que vivem nos oceanos e rios do mundo todo.



### EM QUE ANO FOI INVENTADA A FILMADORA? POR QUEM?

Bárbara Paiva Mira, 10 anos  
Corumbá - MS

A primeira filmadora se chamou cinematógrafo e foi inventada pelos irmãos Auguste e Louis Lumière, em 1895. A máquina era movida por uma manivela e funcionava como várias máquinas fotográficas juntas para registrar seqüências de imagens que quando exibidas ganhavam efeito de movimento. O mesmo aparelho também conseguia projetar imagens e deu início à história do cinema.





## VOCÊ SABIA QUE...



► Foi inventado um robô que faz tatuagens? Ele se chama Freddy e foi apresentado em uma feira de tecnologia na Áustria. O cérebro do robô analisa desenhos e reproduz a imagem no corpo das pessoas.

## QUEM INVENTOU A TV?

André Elias Baptistella, 12 anos  
Araras – SP

A TV foi criada graças às pesquisas e ao trabalho de vários cientistas. A lâmpada elétrica, por exemplo, inventada por Thomas Edison, em 1879, ajudou a criação das válvulas da TV. Depois, em 1880, o francês Maurice Le Blanc criou um sistema de projeção de imagens que dava a impressão de movimento. Em 1927, o russo Vladimir Zworykin transmitiu imagens a distância. O primeiro aparelho de TV foi registrado em 1930 pelo americano Philo Farnsworth. Em 1936, uma emissora inglesa colocou câmeras na rua e transmitiu a coroação do rei Jorge VI. Entre as décadas de 40 e 50, a TV já existia em quase todos os países. No Brasil, os primeiros televisores chegaram em 1950, trazidos por Assis Chateaubriand, proprietário da primeira emissora nacional, a TV Tupi.



ILUSTRAÇÕES:  
JARDIM

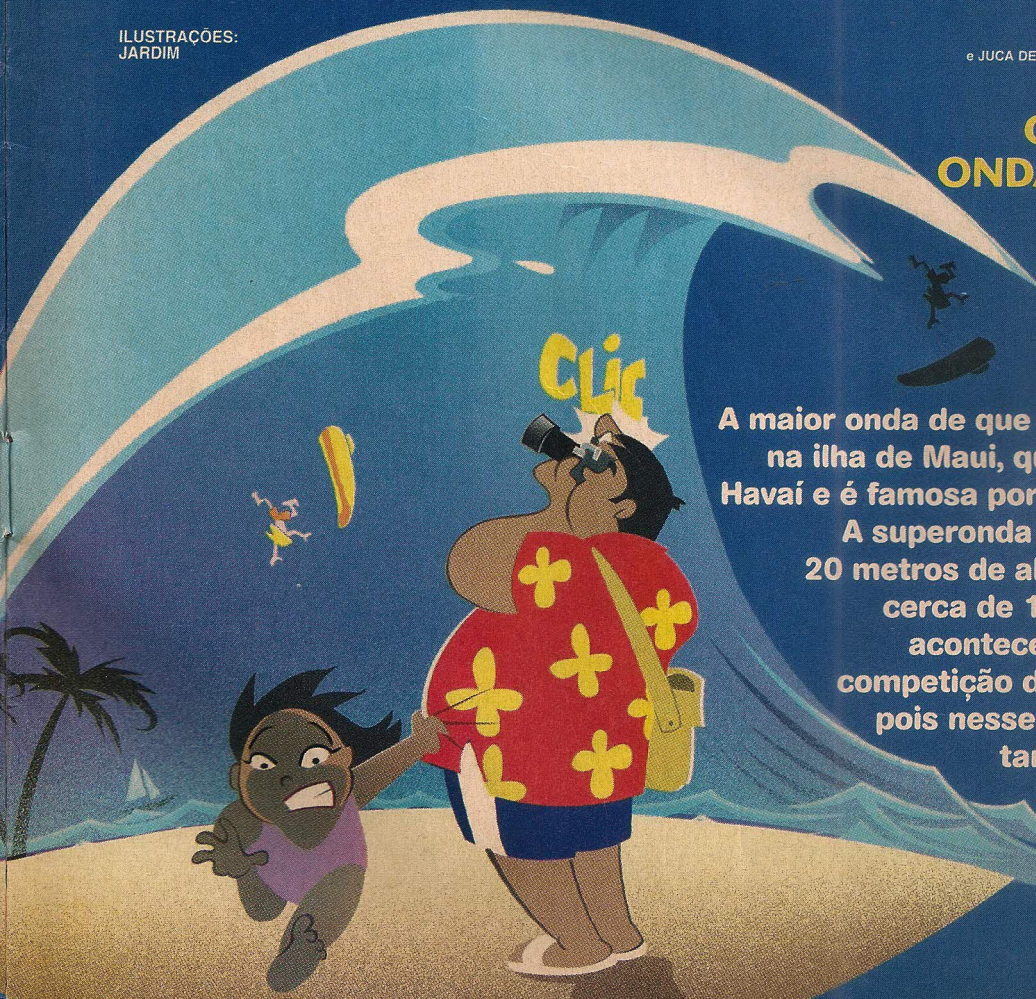
CONSULTORIA:  
FERNANDO GIBRAN (biólogo doutorando da USP)  
e JUCA DE BARROS (presidente da Confederação Brasileira de Surfe).

## QUAL FOI A MAIOR ONDA DO MAR DE QUE SE TEM NOTÍCIA? ALGUÉM A FOTOGRAFOU?

Gabriel Pedro G. Amaral  
Patos de Minas – MG

A maior onda de que se tem notícia se formou na ilha de Maui, que fica no arquipélago do Havaí e é famosa por suas ondas gigantescas.

A superonda chegou a mais ou menos 20 metros de altura, que é o mesmo que cerca de 13 carros empilhados! Ela aconteceu em 2003, durante uma competição de surfe e foi fotografada, pois nesse concurso são premiados tanto os melhores surfistas quanto os fotógrafos que fazem as fotos mais legais.



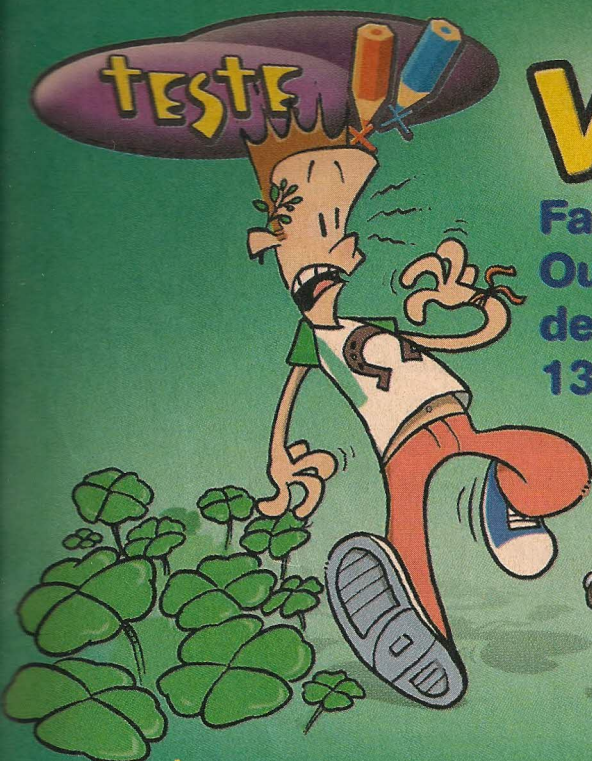


teste

# VOCÊ É SUPE

Faça o teste e descubra.

Ou será que você tem medo  
de fazer  
13 pontos?



**1** À meia-noite do Ano-Novo, você vai estar:

- ☐ A Comemorando com a família e os amigos.
- ☐ B Fazendo simpatias para ter sorte.
- ☐ C Curtindo a festa com uma peça de roupa nova para ter sorte.

**2** Na sua carteira, é fácil encontrar:

- ☐ A Trevos de quatro folhas e sementes da sorte.
- ☐ B Uma foto sua.
- ☐ C Sua nota da sorte.

**3** Um amigo está com uma coceirinha na mão e você...

- ☐ A Sugere que ele lave a mão com água fria.
- ☐ B Diz que é sinal de dinheiro chegando.
- ☐ C Pede logo uma grana emprestada porque ele vai ficar rico.

**4** Se vê uma vassoura atrás da porta na casa de um amigo, você:

- ☐ A Fica bravo, pois é sinal de que ele quer que você vá embora.
- ☐ B Avisa que tem uma vassoura ali.
- ☐ C Brinca e pergunta se ele quer dispensá-lo.

**5** Para você, o pior azar é:

- ☐ A Ir mal em uma prova.
- ☐ B Chover forte no dia do seu aniversário.
- ☐ C Passar embaixo de uma escada.

**6** Depois de pisar no rabo de um gato preto, o que você faz?

- ☐ A Sai de perto para não atrair azar.
- ☐ B Tenta fazer carinho nele para acalmá-lo.
- ☐ C Sai correndo atrás de um amuleto.

**7** Ao quebrar um espelho, você pensa:

- ☐ A Ai! Minha mãe vai ficar uma fera.
- ☐ B Tomara que minha sorte não acabe.
- ☐ C Essa não! Sete anos de azar...

**8** No final do ano, é bom comer:

- ☐ A Um pouco de cada delícia e uvas para garantir um ano feliz.
- ☐ B Maçã para ter saúde, uvas para ter sorte e lentilhas para não faltar dinheiro.
- ☐ C Todas as gostosuras.

**9** Quando vê réstias de alho em uma casa, você:

- ☐ A Não liga, mas sabe que dizem ser um bom amuleto.
- ☐ B Acha o enfeite esquisito.
- ☐ C Fica sossegado, pois o lugar é protegido contra mau-olhado.

**10** Sua prima coloca a bolsa no chão e você:

- ☐ A Não se importa.
- ☐ B Pega na hora, pois bolsa no chão faz o dinheiro ir embora.
- ☐ C Pergunta se ela não tem medo de que o dinheiro vá embora.



# RSSTICIOSO?

## PONTUAÇÃO

1	A > 0	B > 2	C > 1
2	A > 2	B > 0	C > 1
3	A > 0	B > 1	C > 2
4	A > 2	B > 0	C > 1
5	A > 0	B > 1	C > 2
6	A > 1	B > 0	C > 2
7	A > 0	B > 1	C > 2
8	A > 1	B > 2	C > 0
9	A > 1	B > 0	C > 2
10	A > 0	B > 2	C > 1
11	A > 0	B > 2	C > 1
12	A > 2	B > 0	C > 1
13	A > 2	B > 0	C > 1
14	A > 2	B > 0	C > 1
15	A > 2	B > 1	C > 0

**11** O que você faz se encontra uma tesoura aberta sobre a mesa?

- ☐ A Guarda para ninguém se machucar.
- ☐ B Nem chega perto, pois é sinal de azar.
- ☐ C Fecha. Dizem que tesoura aberta traz azar.

**12** Quando um amigo aponta uma estrela no céu, você:

- ☐ A Diz para ele abaixar o dedo, porque apontar faz nascer verrugas no nariz.
- ☐ B Se diverte contando estrelas com ele.
- ☐ C Olha, mas não aponta para não se arriscar e ganhar uma verruga.

**13** Se um amigo pula por cima de você, qual sua reação?

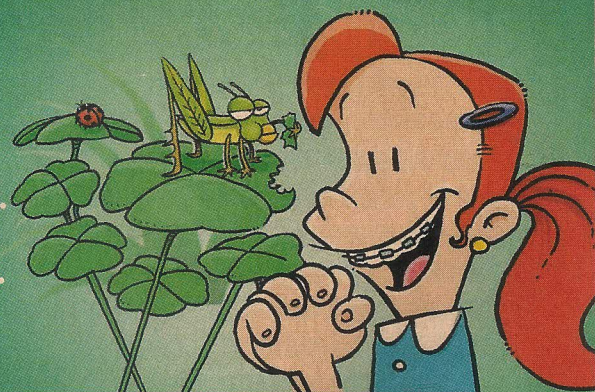
- ☐ A Fica com medo de não crescer.
- ☐ B Pula sobre ele.
- ☐ C Pede que ele faça o caminho de volta.

**14** Ao ver uma estrela cadente, você:

- ☐ A Fica feliz, pois vai realizar um pedido.
- ☐ B Chama todo mundo.
- ☐ C Faz um pedido.

**15** Se encontra um gafanhoto, você:

- ☐ A Comemora, pois é sinal de esperança.
- ☐ B Acha legal, porque dizem que dá sorte.
- ☐ C Tenta vê-lo de perto.



## RESULTADO

### DE 0 A 10 PONTOS

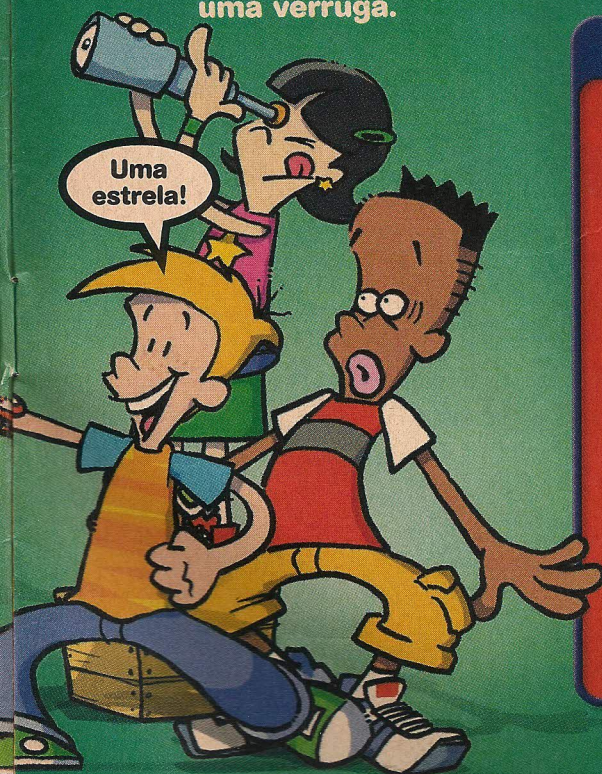
Você não leva as superstições muito a sério. Não liga para simpatias nem tem medo do azar. Só não vale fazer piada com quem acredita nessas coisas, tá? Afinal é importante respeitar a opinião dos outros.

### DE 11 A 20 PONTOS

Você já ouviu falar de muitas simpatias e tradições, mas não se preocupa com isso. Na dúvida, fica longe do que dizem que dá azar. Curta a festa de Ano-Novo e faça seus pedidos para 2005!

### DE 21 A 30 PONTOS

Para você, sorte é coisa séria. Mas não precisa ter tanto medo quando dá de cara com um gato preto. Pensamento positivo espanta o azar! Faça suas simpatias no Ano-Novo e aproveite a festa.





NA TV



Descubra o que uma dupla de ratinhos é capaz de fazer para salvar seu queijo em Ratz, o novo desenho da TV.

# VELOZES E FAMINTOS

O que é um grande tesouro para você? Pilhas de diamantes? Um mundo cheio de brinquedos e chocolates? E que tal encontrar em um só lugar 5 mil toneladas de queijo? Isso pode não parecer tão especial, mas, se você fosse um rato, estaria no paraíso.

É o que acontece com

Rápido e Razmo, a nova dupla que estréia na TV em um desenho engraçado, repleto de ação e aventura e com muita velocidade.

Os dois ratinhos acharam um navio carregado de queijos de toda parte do mundo e vão defender com suas pequenas unhas e grandes dentes todo esse

cheddar, provolone, parmesão e outras delícias.

Cada vez que o navio pára em um porto diferente, eles encontram novos personagens e encaram desafios malucos para tentar impedir que descarreguem o tesouro que está no navio.

## Razmo

Ele é um grande gênio da mecânica e está sempre inventando produtos para aumentar a potência de seu carrinho. Mas é do tipo pessimista, inseguro, nervoso e paranóico. Sente-se ameaçado o tempo inteiro, vê gatos por todo lado e só se acalma ouvindo as sábias palavras do amigo. Vive reclamando e esperando pelo pior. Assim, é melhor não perguntar se está tudo bem com ele, ou você vai ouvir uma lista de problemas, da ponta do rabo até as orelhas.







## Svetlana

É uma mulher muito forte e decidida, que nasceu na Rússia e é especializada em mecânica. Ela pode parecer bem brava, mas é um amor de pessoa à procura de um namorado compreensivo e carinhoso. O problema é que Svetlana não aguenta mais o cheiro dos queijos e não vê a hora de se livrar da carga do navio.

## Rápido

É um rato malquinho que ama velocidade e fala sem parar. Sempre vence Razmo nas corridas, mas o protege de qualquer perigo, como um irmão mais velho. Tem um ar de superioridade e anda de nariz em pé (e que nariz!) o tempo todo. Quando não está admirando suas próprias qualidades, treina corridas na super-ratinete. Seu grande orgulho é ter ao lado um parceiro genial, capaz de criar o melhor brinquedo do mundo!



## PEQUENOS E CHEIOS DE IDÉIAS

Os dois ratinhos têm motivos de sobra para comemorar. Além de viver num lugar cheio de queijo, contam com a criatividade de Benny, o cozinheiro do navio, que está sempre inventando pratos novos com essa delícia.

Na verdade, a tripulação não suporta mais comer queijo em todas

as refeições, porque não consegue se livrar dessa carga nunca.

O sonho do capitão é esvaziar o navio cargueiro no próximo porto. E, para conseguir essa proeza, todos os tripulantes vivem

tentando pegar os ratinhos insistentes, que resolveram lutar para defender seu lanche até o fim. Espertos e habilidosos, Rápido e Razmo andam de um lado para outro quebrando recordes de velocidade com suas ratinetes, bolando planos para que ninguém encoste no precioso estoque de queijo.

**RATZ** estreia no dia **3 de janeiro** e será exibido de **segunda a sexta, às 13h30**, no **Cartoon Network**.

### Ratinete

O ratinho Razmo criou esta máquina poderosa usando o melhor da tecnologia alemã em automobilismo, com acabamento americano e um elegante estilo italiano no design. Trata-se de uma ratoeira totalmente modificada, com arames invertidos e um motor turbinado.

### Capitão

Este experiente marinheiro escocês é boa gente, mas acha que ainda vive nos velhos tempos, quando tinha entregas urgentes para fazer e era um comandante respeitado. Agora ninguém anda muito interessado em comprar a carga de seu navio que está entupido com toneladas de queijo e deixa um rastro fedido por onde passa.





# RESULTADO DA PROMOÇÃO HARRY POTTER

Centenas de corujas chegaram à redação da RECREIO trazendo cartas de todo o Brasil com respostas criativas para o DESAFIO DE BRUXO.

Parabéns a todos os que participaram e descobriram maneiras especiais de se livrar dos terríveis dementadores. Os pensamentos felizes de vocês espantaram também todos os vilões que apareceram por aqui. Confira as respostas certas para as perguntas sobre a série Harry Potter e veja quem são os premiados.

## RESPOSTAS CORRETAS

Quantos anos Harry Potter está fazendo quando Hagrid vai buscá-lo na cabana de férias de seus tios?

**Harry está fazendo 11 anos.**

Depois de perder o trem, como Harry e Rony chegam a Hogwarts em seu segundo ano de escola?

**Eles usam o carro voador do pai de Rony.**

Qual o nome do hipogrifo voador de Hagrid?

**Ele se chama Bicuço.**

## GANHADORES

### CATEGORIA DE 6 A 7 ANOS

- ▶ ALLAN ADRIANO DIAS 7 anos • Campo Bom – RS
- ▶ EDUARDO HENRIQUE MARSOLA NIÑO DE GUZMÁN 7 anos • São Paulo – SP
- ▶ ENRICO CUCCHIARATO SIBINELLI 7 anos • São Paulo – SP
- ▶ FELIPE XAVIER BUSON 7 anos • Brasília – DF
- ▶ GABRIEL RIOS LEMES COSTA 7 anos • Goiânia – GO
- ▶ GUILHERME FERNANDES DE PAULA 6 anos • Juiz de Fora – MG
- ▶ GUSTAVO BONFILHO SQUARIZZI FERREIRA 7 anos • Sumaré – SP
- ▶ HENRIQUE BRAGANÇA SPONCHIADO 6 anos • Bauru – SP
- ▶ LUCCA SOUSA NILO BAHIA DINIZ DE ALMEIDA LIMA 6 anos • Caxambu – MG
- ▶ MARINA CHACON RODRIGUES 6 anos • Curitiba – PR

### CATEGORIA DE 8 E 9 ANOS

- ▶ ANA CAROLINA RONCOLI JERDY 8 anos • Rio de Janeiro – RJ
- ▶ DIOGO BOLSSON DE MORAES ROCHA 8 anos • Porto Alegre – RS
- ▶ EDUARDO FRANCISCO DA CRUZ 9 anos • Curitiba – PR
- ▶ ENRIQUE VAZQUEZ PEREIRA 9 anos • Rio de Janeiro – RJ
- ▶ GABRIELA MOZETTO 8 anos • Paulínia – SP
- ▶ LARISSA DILENARDI DIAS 9 anos • Jundiaí – SP
- ▶ LUIZ FELIPE ABRÃO REIS 9 anos • Curitiba – PR
- ▶ MATHEUS ROGÉRIO MARCHI 9 anos • Jundiaí – SP
- ▶ RODOLFO REIS SOLDATI 9 anos • Belo Horizonte – MG
- ▶ VIVIAN PINTO FREITAS DA SILVA 9 anos • Rio das Ostras – RJ

### CATEGORIA 10 E 11 ANOS

- ▶ DANIEL SCHMIDT PINHEIRO 10 anos • Sapucaia do Sul – RS
- ▶ DIEGO HAYASHI ALONSO 10 anos • São Paulo – SP
- ▶ FRANCISCO HABEYCHE SIECKOWSKI 10 anos • Porto Alegre – RS
- ▶ JÉSSICA DE SOUZA LIMA 11 anos • Rio Branco – AC
- ▶ JUSLIE EVILIN LINS PEDROSA 11 anos • Francisco Morato – SP
- ▶ LUCAS DE ANDRADE E SILVA SABÓ 10 anos • São Paulo – SP
- ▶ MARIANA GONÇALVES MOTA 11 anos • Patos de Minas – MG
- ▶ PAULA YUMI NAGUMO 10 anos • Embu Guaçu – SP
- ▶ PEDRO HENRIQUE XAVIER BUSON 10 anos • Brasília – DF
- ▶ VICTOR SIMÕES DORNELAS 10 anos • São Paulo – SP

Parabéns aos bruxos selecionados, que receberão em casa os DVDs com os três primeiros filmes da série:

- ▶ Harry Potter e a Pedra Filosofal
- ▶ Harry Potter e a Câmara Secreta
- ▶ Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban




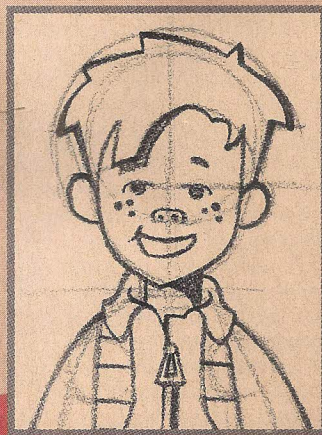
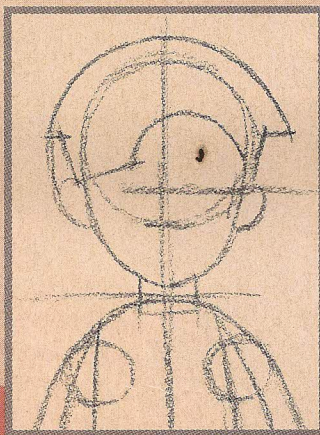




promocão

# Cole na turma do Mr. Pritt

Você vai virar um personagem  
de história em quadrinhos, publicada  
na Revista Recreio. Além de ganhar 1 ano  
de escola paga, 1 computador com  
impressora e 1 ano de Revista 



Para participar, peça para sua mãe enviar uma carta até 4/4/2005 para: Cole na turma do Mr. Pritt, CEP 05931-960 – São Paulo – SP, informando a data de validade e o código de barras de qualquer produto Pritt.\* Ela tem que juntar uma foto sua e responder à pergunta: “Quais as características que fazem de você um personagem de quadrinhos?”. 10 cartas serão premiadas. Sua mãe capricha na resposta, a gente capricha no desenho. Veja o regulamento e participe também pelo [www.pritt.com.br](http://www.pritt.com.br)





**Vire um personagem de história em quadrinhos,  
e comece a dar autógrafos na sua escola.**

**Henkel**

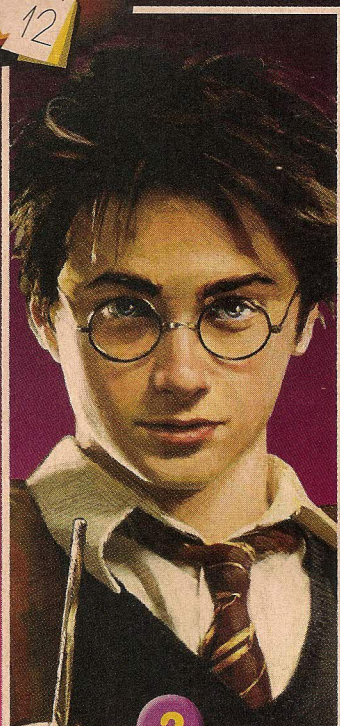


ESTA SEMANA

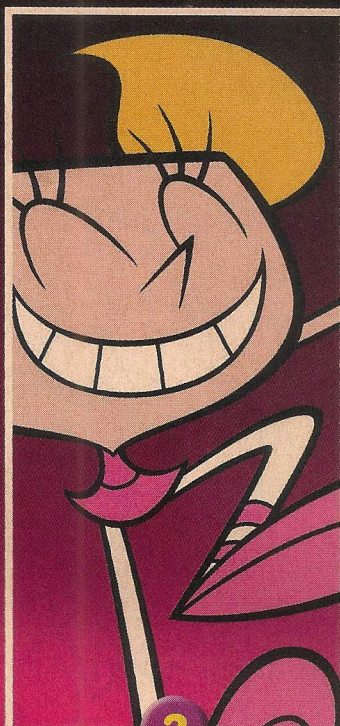
12



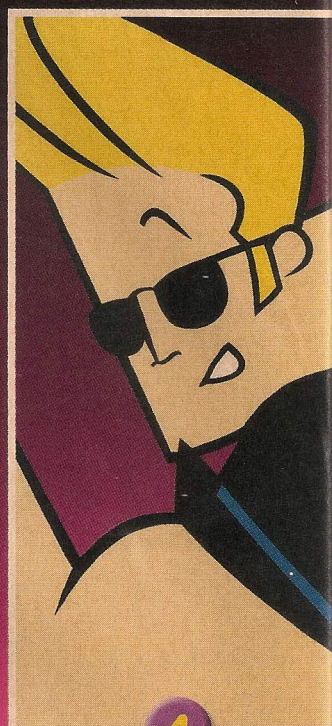
1



2



3



4

# ANO NOVO, VIDA NOVA

Os personagens da TV anotaram suas promessas de ano novo, mas os papéis estão misturados. Tente descobrir quem fez cada lista.

A  
Eu vou me associar à biblioteca e começar a ler para me tornar um cara ainda mais interessante. Mas também quero me exercitar muito na academia. Decidi mudar meu corte de cabelo e vou tentar falar menos sobre as minhas qualidades para não pensarem que eu sou convencido.

B  
No próximo ano, vou dançar, dançar e dançar... E me divertir bastante, é claro. Quero fazer muitos passeios legais com minhas amigas, andar de bicicleta e brincar em casa. Vou me comportar e parar de mexer nas coisas dos outros. Quer dizer, pelo menos vou tentar...

C  
Decidi que vou parar de reclamar em 2005. Nem eu aguento mais as minhas chatices. Quero ser promovido no trabalho e para isso tentarei manter a bom humor e não me irritar tanto com os colegas. E vou fazer minha matrícula em um curso de música.

D  
Acho que ando muito desconfiado e por causa disso acabei me afastando um pouco dos meus melhores amigos. Vou ser menos explosivo e mais otimista. Sei que preciso estudar bastante, pois as coisas na escola vão ficar mais complicadas em 2005. Espero que eu arranje uma namorada bem legal.





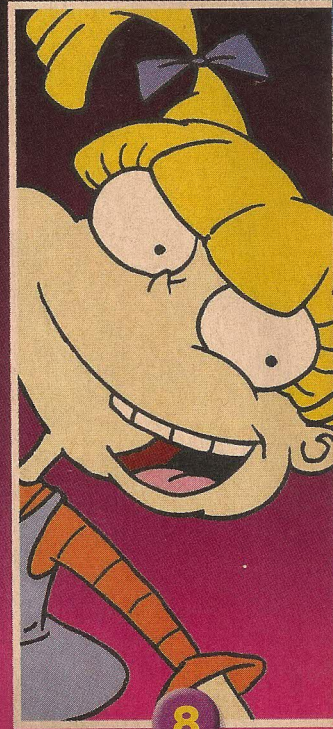
5



6



7



8

**E** Em 2005, prometo ser paciente com os amigos e pensar nos outros. Desde que eles também pensem em mim, é claro. Vou tentar ouvir a opinião das pessoas antes de fazer as coisas e quero me matricular em um curso de canto para ser a melhor cantora da turma.

**F** Vou tentar ser menos tímido. Quero me entrosar bem com a turma da escola e ouvir os conselhos de meus melhores amigos. E quero dedicar mais tempo ao meu avô e descobrir mais sobre sua história cheia de mistérios.

**G** Preciso me esforçar para ser mais corajoso... Meu grande desafio para 2005 é desvendar um mistério primeiro do que todo mundo. E se sobrar um dinheirinho vou me matricular na academia e fazer musculação para ficar forte e não deixar nenhum monstro fugir.

**H** Preciso ficar mais atenta aos pedidos de socorro. Para isso vou tentar não me distrair tanto com as borboletinhas e flores do jardim. Quero fazer muitas coisas legais com minha turma no próximo ano e vou procurar um curso de desenho.

### AGORA É A SUA VEZ

Um novo ano vai começar e nessa época todo mundo faz planos e toma decisões. Que tal você organizar sua lista de resoluções do ano novo?

Pense no que fez de legal em 2004 e no que não foi tão bacana assim. Escreva uma lista do que você pode fazer para melhorar no próximo ano, tanto na escola como em casa, com sua família e seus amigos. Anote tudo em uma agenda ou folha e guarde-a muito bem. No final de 2005, pegue essa lista e confira para saber o que conseguiu realizar. E aí já faça uma nova lista, com novas promessas e planos.

**Respostas:**  
1G, 2D, 3B, 4A, 5C,  
6H, 7F e 8E.



PASSATEMPO

FELIZ 2005!



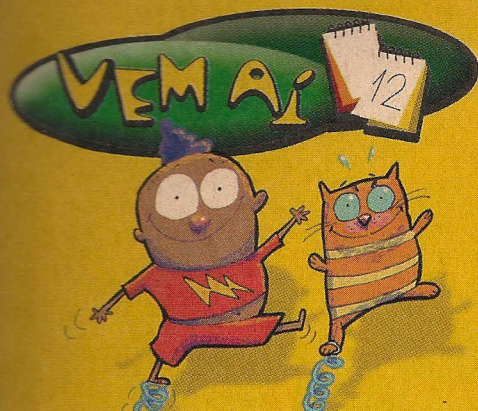
BIRY





**Resposta na página 42.**





## Saia pulando

Se estiver na praia, pule sete ondas no raso e faça sete pedidos. Quando terminar, saia andando de costas, devagar, e só vire de costas para o mar quando sair da água. Quem estiver longe da praia pode atrair a sorte pulando com o pé direito sete vezes enquanto faz os pedidos.

## Comidas da sorte

À meia-noite, fique em pé numa cadeira e coma uma colher de lentilhas cozidas pensando em coisas legais para 2005. Se preferir, devore 12 uvas e faça um pedido para cada mês do ano. E, para não faltar dinheiro, coma romã no dia 31 e guarde sete sementes na carteira.

Ela já passou do 12...

Ela não sabe fazer contas...

Quero uma boneca...

...um sapato rosa...

...um urso de pelúcia...

# SORTE PRO ANO TODO!

**Ninguém sabe se as simpatias funcionam, mas não custa tentar. Entre no clima e comece 2005 com o pé direito!**

Preferi trazer meu pedido...

## Neve de brincadeira



Jogar pipocas para cima na virada do ano é a dica para quem quer felicidade em 2005. Mas antes é bom pedir a autorização de seus pais, para não levar a primeira bronca do ano por causa da sujeira...

## Recado no céu

Os chineses acreditam que as pipas podem levar recados aos deuses. No dia 31, faça uma pipa e diga várias vezes o que você quer que aconteça no novo ano. Ao empiná-la, no dia 1º de janeiro, pense em seu pedido.

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

## Natureza amiga

Muita gente acha que colocar folhas de arruda no bolso ou dentro do sapato à meia-noite traz boa sorte no ano todo. Você também pode presentear os amigos com uma folha de louro seca, que deve ficar na carteira o ano inteiro.

Assim eu me garanto!

## Escolha a cor

O que ela quer?

Tudo!



Usar roupa nova é uma tradição mundial. Branco traz paz, amarelo atrai dinheiro, verde é para ter saúde. Os meninos podem seguir um costume de Portugal e vestir uma cueca azul para ter sorte!



# DÊ UM BRILHO NA SUA COLEÇÃO.

wgcomunicação

**EXTRA!**  
T-Rex que brilha no escuro

**DINO  
MANIA**

PATROCÍNIO:



Não perca na próxima  
RECREIO o último dino  
da coleção DINOMANIA:  
o T-Rex que brilha no escuro.  
Apague a luz e divirta-se!



**RECREIO**

Toda quinta, nas bancas.



# IGUANO

Um dos primeiros bichos a receber o nome de dinossauro foi o iguanodonte. É que, no século 19, estudando os fósseis desse e de outros animais pré-históricos, pela primeira vez os pesquisadores concluíram que a Terra tinha sido habitada por um grupo muito especial de répteis: os dinossauros.

Os cientistas juntaram os ossos que encontraram e fizeram os primeiros esqueletos e desenhos de iguanodonte. Como não tinham muita informação naquela época, essas primeiras figuras não eram precisas. Porém, com o passar do tempo, os paleontólogos foram descobrindo mais sobre a estrutura física e o modo de vida dessa espécie.

O iguanodonte tinha

a cabeça larga e um bico afiado, com saliências irregulares nas bordas.

Ele foi um dos primeiros dinos com capacidade de mastigar e possuía mais ou menos 100 dentes. Eles chamaram tanta atenção que acabaram dando nome ao bicho. *Iguanodon* significa algo como dentes de iguana.

O bichão andava sobre as quatro patas, mas quando precisava correr se equilibrava apenas sobre as traseiras e atingia 20 quilômetros por hora. Para calcular essa velocidade, os cientistas estudam o tamanho das pernas, o peso do animal e as trilhas deixadas por ele.

Os iguanodontes andavam em bandos e suas pegadas já foram encontradas no mundo todo, menos na Antártica.

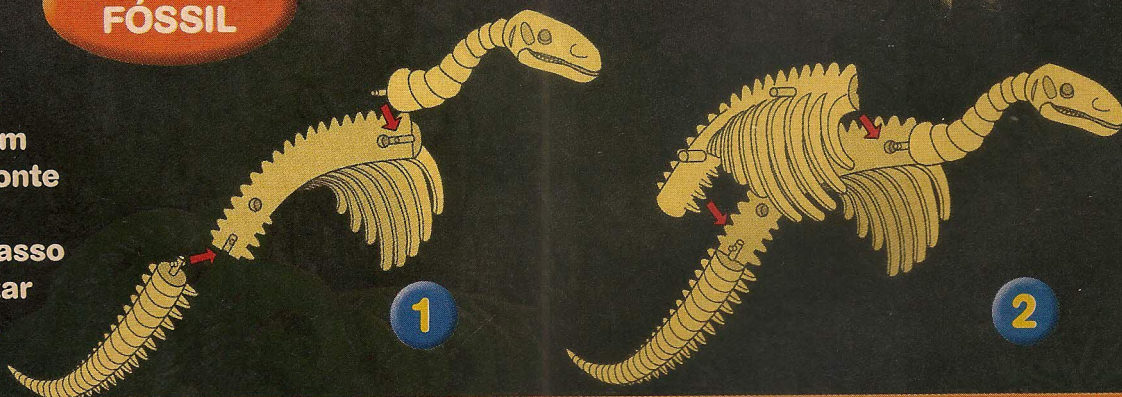
O bico era perfeito para cortar plantas.

As patas dianteiras tinham cinco dedos.

Os polegares possuíam uma espécie de espora dura e pontuda, que devia ser usada como arma de defesa.

## SÉRIE FÓSSIL

Escave as oito peças que formam o iguanodonte e siga o passo-a-passo para montar esse dino.





# DONTE

A cauda forte  
era dura e achatada  
e podia ser usada  
nas lutas contra  
predadores.

CONSULTORIA:  
IDEVAL SOUZA COSTA  
(geólogo do Museu de  
Geociências da USP).

## DinoFicha

**Nome científico** ▶ *Iguanodon mantelli*.

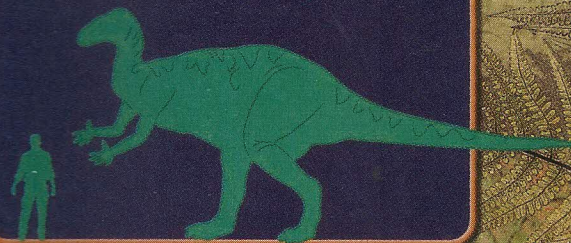
**Tamanho** ▶ cerca de 9 metros de comprimento e 5 metros de altura.

**Alimentação** ▶ herbívora.

Comia coníferas e plantas chamadas ginkgoáceas.

**Quando viveu** ▶ durante o período Cretáceo, entre 140 e 99 milhões de anos atrás.

**Onde viveu** ▶ Inglaterra, Bélgica, Alemanha, norte da África e Estados Unidos.



As pernas  
traseiras eram  
bem maiores  
do que as  
dianteiras.

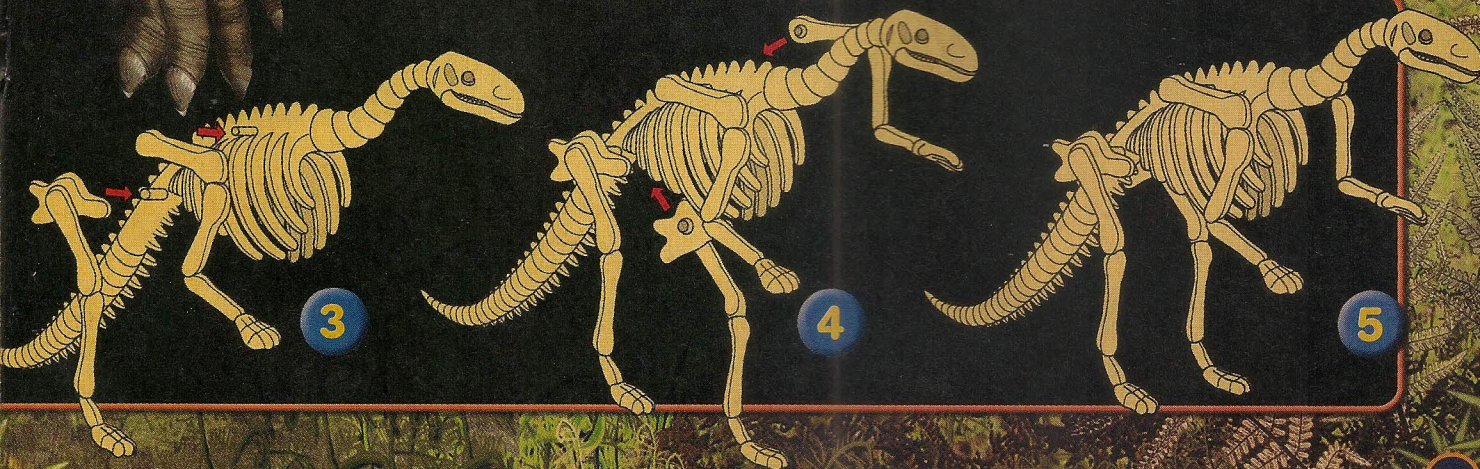
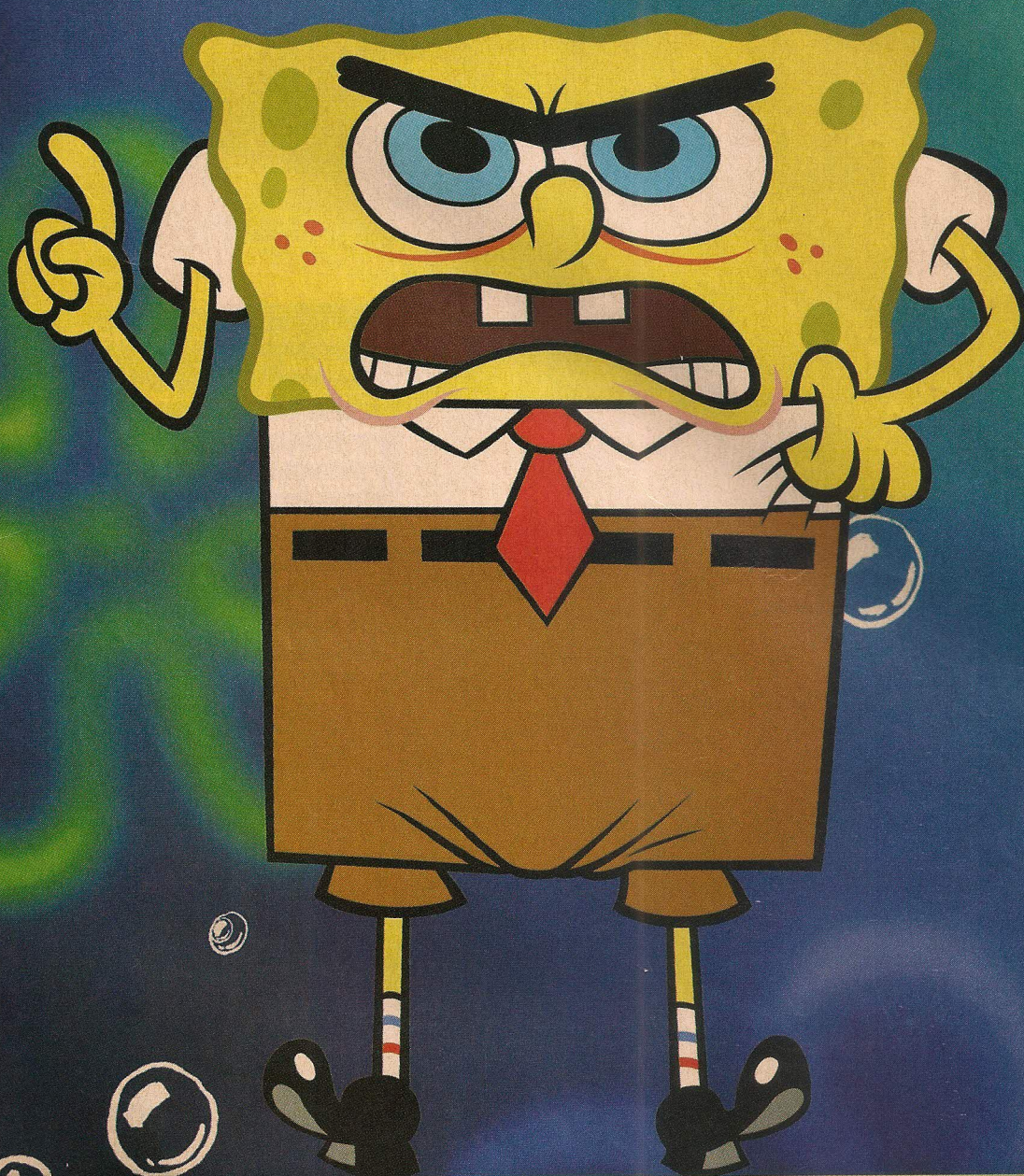


ILUSTRAÇÃO: ALEXANDRE JUBRAN





© 2004 Viacom International Inc. Todos os direitos reservados. Nickelodeon, Bob Esponja e todos os títulos, logotipos e personagens relacionados são marcas de Viacom International Inc. Criado por Stephen Hillenburg.

**Suas caretas vão servir pra alguma coisa:  
proteger a sua tesourinha do Bob Esponja.**



Procure  
Bob Esponja  
todos os dias na  
Nickelodeon.  
[www.mundonick.com](http://www.mundonick.com)

des.



Nova Tesourinha do Bob  
Esponja. Peça a sua para não  
ter de pedir emprestado.

**TRAMONTINA**





Veja algumas dicas divertidas para  
criar correntes de boas idéias.

# PASSE PRA FRENTE



## REDE DE HISTÓRIAS

Escolha um livro para dar de presente a um desconhecido. A idéia é deixar o livro no banco de uma praça ou shopping, com uma dedicatória. Escreva contando o que acha legal na história e indicando que a pessoa que pegar o livro pode seguir a corrente e escolher um livro na casa dela para presentear uma outra pessoa, deixando a mesma mensagem.

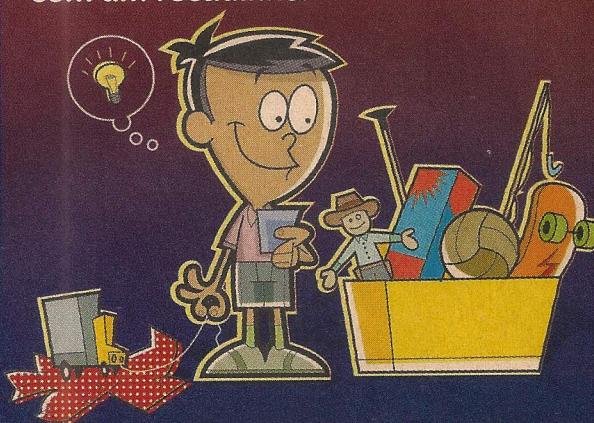


## MUITAS RISADAS

Já reparou que, quando ouvimos uma piada, logo tentamos lembrar de outra? Aproveite e faça uma corrente do riso. Ao ouvir uma piada, conte outra a alguém e diga para essa pessoa fazer o mesmo. Vale até uma corrente pela internet, acrescentando uma piada nova em cada e-mail e enviando aos amigos.

## BRINCADEIRA PARA TODOS

Pegue um brinquedo, embrulhe-o e deixe o pacote para alguém encontrar. Faça um cartão explicando a brincadeira e sugerindo a quem encontrar o presente que continue o jogo, embrulhando outro brinquedo e deixando para um desconhecido, com um recadinho.



BRUNO DRUMMOND

## PRAIA LIMPA

Ninguém gosta de sujeira na praia, mas sempre tem gente distraída que joga papel no chão. É claro que você leva um saquinho para recolher seu lixo. Mas que tal ter alguns de reserva? Quando encontrar um amigo na praia, dê dois saquinhos para ele. Sugira que ele fique com um e entregue o outro para um colega. No dia seguinte, os dois podem espalhar a corrente. Assim, a praia fica limpinha.







Entre para esta família e vire um super-herói no Game Boy Advance.

# SEJA INCRÍVEL

Comece a se exercitar para usar seus poderes. No jogo **Os Incríveis**, você pode controlar todos os personagens da história exibida nos cinemas.

São quatro fases e 39 estágios em cenários bem variados, cidades cheias de vilões e florestas infestadas de robôs.

Para combater o mal, você fica forte como o Sr. Incrível, que dá barrigadas para derrubar os adversários. E conta com a elasticidade de Helena para acertar os bandidos à distância. Além disso, pode se tornar invisível como Violeta e resolver tudo em velocidade máxima, como o Flecha.

Junte sua agilidade e inteligência com as forças desses heróis e divirta-se derrotando o vilão Síndrome, que vive criando bugigangas para tentar dominar o planeta.

## TRUQUES

Para pular algumas fases, digite os códigos a seguir na tela de passwords:

**94HR**

Fase 2-1-1

**MNW9**

Fase 3-1-1

**?!JT**

Fase 4-1-1



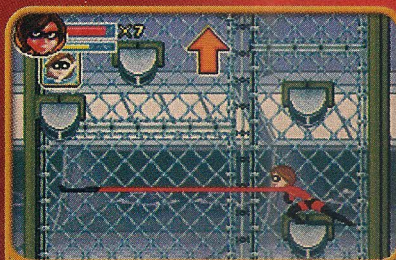
Fique de olho nas dicas que surgem na tela e aprenda movimentos.



Corra e aperte soco para o Sr. Incrível empurrar o inimigo.



Escolha o item que vai pegar e aperte o botão A para não cair.



Use sua habilidade de Senhora Incrível para alcançar pontos distantes.



Desvie dos objetos no mar para não perder muita energia.



# HISTÓRIA EMBARALHADA\*

Sabia que no mundo inteiro  
se jogam cartas?

Descubra tudo sobre  
o baralho, uma das  
diversões mais antigas  
que existem.

Texto  
**CLÁUDIO FRAGATA**  
Design  
**MARCIO CAPARICA**

## MUITO ANTIGAS

Os primeiros baralhos chegaram à Europa por volta do ano 1300, levados pelos árabes. Eles usavam um baralho de 22 cartas que servia tanto para jogar como para consultas mágicas e era chamado de tarot. Como os árabes viajavam muito, não se sabe ao certo de onde eles trouxeram esse jogo.

## INVENÇÃO MISTERIOSA

Ninguém sabe quando e como surgiu o primeiro baralho. Uns dizem que os chineses já usavam cartas desde o ano de 969 para prever o futuro. Outros acham que ele foi inventado para agradar a namorada de um imperador chinês. Há até quem diga que o baralho foi uma invenção dos egípcios na Antiguidade.

## PRA JOGAR SOZINHO

Já foram inventados mais de 350 jogos de baralho para brincar sozinho. Eles são conhecidos como paciência e até os esquilinos costumam se divertir com esse tipo de brincadeira.

## CURINGA LOUCO

As cartas dos antigos baralhos árabes tinham símbolos que representavam pessoas, situações do dia-a-dia e características humanas. Uma das cartas mais importantes era a do Louco, que não tinha número e acabou dando origem ao atual curinga.

## ELE É O MELHOR

O nome da carta ás, aquela que tem uma letra A, vem do latim e quer dizer um só, único. Ela é a primeira carta de cada naipe e em muitos jogos é a mais valiosa. É por isso que, quando alguém é o melhor no que faz, a gente diz que ele é um ás.



\*embaralhada



## VOCÊ SABIA QUE...

- ▶ As cartas de certos baralhos antigos eram desenhadas uma a uma e decoradas com figuras de guerreiros e deuses como obras de arte?
- ▶ No século 14, os árabes levaram para a Itália um jogo chamado *naib*, que em hebreu quer dizer feitiçaria? Pode vir daí a palavra *naípe*.
- ▶ No Japão, há um jogo que se chama *karuta*, uma palavra que pode ser derivada de carta em português?
- ▶ Navegadores portugueses levaram o baralho para vários lugares do mundo?
- ▶ Na Índia, havia cartas redondas?
- ▶ Os índios americanos faziam cartas de couro?

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

### QUATRO PODERES

O baralho atual tem 52 cartas e recebeu influência de vários povos, principalmente dos espanhóis, que criaram as figuras que aparecem nos cantos das cartas. Seus baralhos tinham uma espada, que simbolizava o poder dos guerreiros, moedas de ouro, que indicavam o dinheiro, bastões de pau, símbolo do povo, e taças chamadas de copas, ligadas à religião.

### FAMÍLIA REAL

As figuras do rei, da rainha e do valete surgiram na Inglaterra para homenagear os soberanos do país. É por isso que elas são simbolizadas pelas letras K, Q e J. É que em inglês rei é *king*, rainha é *queen* e valete é *jack*. Também foram os ingleses que bolaram as cartas com as figuras cortadas ao meio, uma de cabeça para cima e a outra para baixo.

### DESENHOS FÁCEIS

No século 15, os jogos de cartas tornaram-se cada vez mais populares na Europa. Para facilitar a tarefa de copiar as cartas e fazer muitos baralhos iguais, os franceses simplificaram os desenhos e criaram modelos parecidos com os que a gente conhece hoje, com figuras de trevos, corações, pontas de lança e quadrados.

### DIRETO DE PORTUGAL

Foram os portugueses que escolheram os símbolos das cartas. O trevo passou a ser chamado de paus, a ponta da lança tornou-se espadas e o coração é chamado de copas, seguindo a tradição espanhola. Eles mudaram o símbolo de ouros que virou um losango, pois os diamantes eram cortados nesse formato antigamente.

### QUE FERRA!

Uma das rainhas mais famosas do mundo é Alice no País das Maravilhas. A Rainha de Copas é uma carta e seus súditos também. Mal-humorada e maluca, ela vive aos berros, dando ordens sem sentido.

Em guarda!

CONSULTORIA:  
GIANCARLO KIND  
SCHMID (tarólogo  
e editor do  
Guia de Tarot  
Sobresites).



# PARA BRINCAR

Aí vão algumas dicas de jogos para você se divertir com a turma.

# CARTAS NA MESA

## Rouba monte

Você vai precisar de:

2 baralhos

Participantes 2 a partir de 2

1 Cada participante recebe seis cartas. Outras seis são colocadas na mesa, viradas para cima. O resto das cartas fica em um monte ao lado. Quando as cartas da mesa ou as dos jogadores acabam, é feita mais uma distribuição.

2 O primeiro jogador olha a mesa e vê se tem alguma carta do mesmo valor (os naipes não contam). Se tiver, pega a carta da mesa e junta à sua formando um monte. Se não tiver, joga uma carta na mesa. O segundo jogador faz a mesma coisa. Se alguém tiver uma carta igual à primeira do monte de outro jogador, pode roubá-lo.

3 Quando acabarem todas as cartas dos jogadores, a brincadeira termina. Quem tiver o maior monte vence.

## Bate-mão

Você vai precisar de:

1 baralho

Participantes 2 de 2 a 6

1 Todas as cartas são distribuídas entre os participantes. Os jogadores ficam em círculo e cada um vai colocando uma carta na mesa. Enquanto isso, todos falam juntos a sequência de cartas, ou seja, **ás, dois, três, quatro, cinco, seis, sete, oito, nove, dez, valete, dama e rei**. Assim, enquanto o primeiro jogador põe uma carta na mesa, todos dizem "ás". Na vez do segundo, a turma fala "dois" e assim por diante.

2 Quando a carta jogada na mesa for igual à que todos estão falando, os participantes devem bater nela. Quem bater por último pega todas as cartas da mesa e o jogo segue. Ganha o primeiro que ficar sem cartas.

## Alguém duvida?

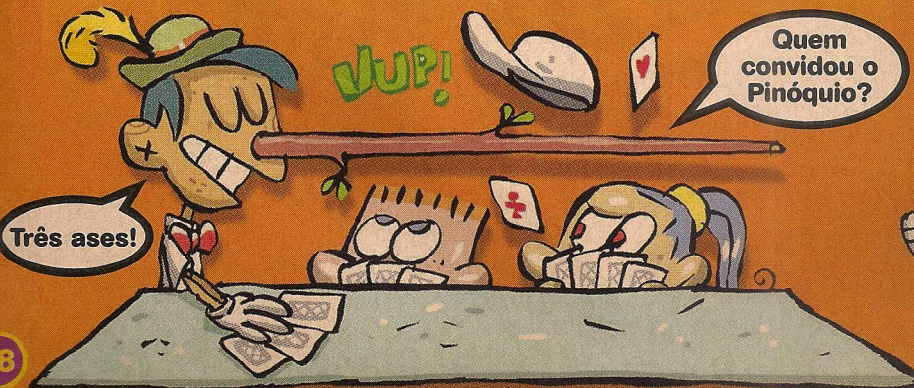
Você vai precisar de:

2 baralhos

Participantes 2 a partir de 3

1 Distribuem as cartas. O primeiro a jogar coloca na mesa, no máximo, três cartas viradas para baixo e diz: *São três ases* ou *É um rei*, por exemplo, mas isso não precisa ser verdade, pois o objetivo do jogo é se livrar das cartas.

2 O jogo segue com o próximo fazendo a mesma coisa até que alguém grite "Duvido!". Aí quem colocou as cartas na mesa tem de mostrá-las. Se realmente tem as cartas que anunciou, quem duvidou fica com todas as cartas da mesa. Se for mentira, o mentiroso é que fica com o monte. Ganha quem terminar as cartas primeiro.



JEAN GALVÃO



**MÃO NA  
MASSA**



Uma de  
azeitona

Duas de  
presunto!

Também  
quero!!!

# FAÇA JÁ O SEU PEDIDO

**Chame a turma  
para provar  
batatas especiais.**

**Você vai precisar de:**

- ▀ 4 batatas médias
- ▀ papel-toalha
- ▀ papel-alumínio
- ▀ azeitona, salame, queijo e presunto
- ▀ requeijão

**MÁRCIO**

**1** Lave bem as batatas e fure-as de todos os lados com um garfo. Forre o prato do microondas com três folhas de papel-toalha e distribua as batatas de modo que elas não se encostem. Ligue o forno na potência alta por 4 minutos.

**2** Peça a um adulto que vire as batatas e ligue o forno por mais 4 minutos.

**3** Peça a seu ajudante que retire as batatas do forno com luvas térmicas e que embrulhe uma a uma no papel-alumínio. Deixe-as descansando por 15 minutos.

**4** Desembrulhe-as com cuidado e faça cortes na parte de cima. Coloque um pouco de requeijão em cada uma e complete com outros recheios.

**DÉBORA**

**ALI**

FOTO: LEO FELTRAN

**DICA**

Recorte alguns papéis e faça bandeirinhas com o nome de seus amigos. Prenda nas batatas com um palito de dente.



**Agora vai  
ser fácil fazer  
todas as suas  
pesquisas  
e trabalhos  
da escola.**



**Apenas  
R\$ 9,90  
cada**

**20 volumes!  
120 páginas por volume!  
Já nas bancas!**

EDITORA  **Abril**

Chegou a Nova Enciclopédia Ilustrada AnaMaria. Ela não é daquelas que você lê e não entende nada. É fácil de entender e gostosa de usar, cheia de fotos, ilustrações e curiosidades. Tem tudo o que você precisa para tirar de letra todas as pesquisas e trabalhos da escola. Não perca tempo: peça para seus pais.

**AnaMaria**  
Sua melhor amiga.



Disney

Lilo & Stitch

# SHOW CANINO

NÃO É JUSTO.  
EU NUNCA  
VENÇO NADA!

QUERIA  
SABER COMO É  
GANHAR ALGUMA  
COISA UMA VEZ  
NA VIDA!

OOOOOH!

AH, AH,  
AH, AH!

NA  
PRÓXIMA  
VEZ,  
EU...

UAU!  
UM SHOW  
CANINO!

HOJE

SHOW  
CANINO

EI!  
O QUE É  
ISSO?

ESPERE  
SÓ ATÉ EU  
CONTAR PRO  
STITCH!

LOGO DEPOIS...

AÍ ESTÁ  
VOCÊ!

HÃ?

AONDE  
A GENTE  
VAI?

PREPARAR  
VOCÊ PRO  
SHOW  
CANINO!

O QUE É UM  
SHOW CAN...

PUÁÁÁ!

PARE DE  
RECLAMAR,  
BEBEZÃO!





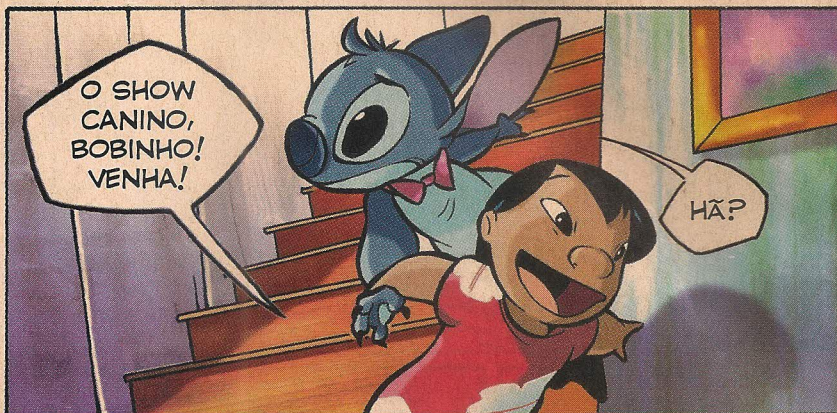
PROMETA QUE VAI SER BONZINHO HOJE!

MAS, MAS...



NÃO VAMOS GANHAR SE DESCOBRIREM QUE VOCÊ É UM ALIEN!

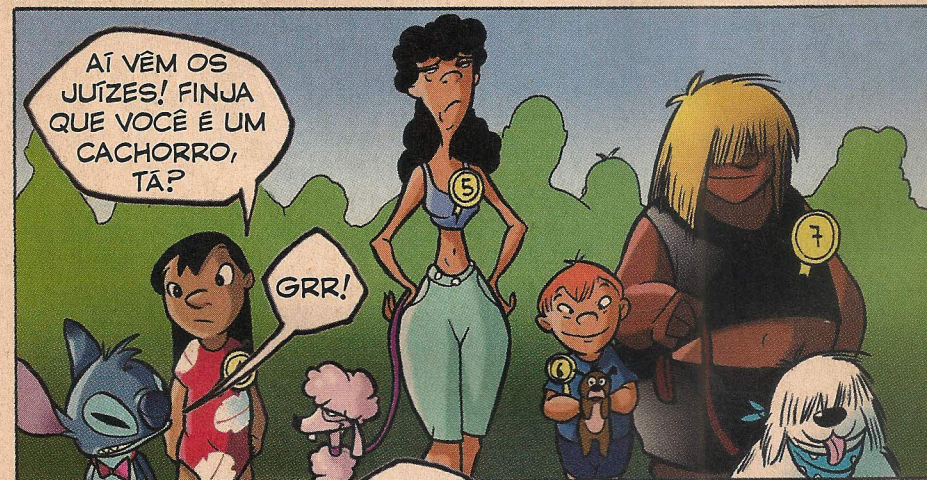
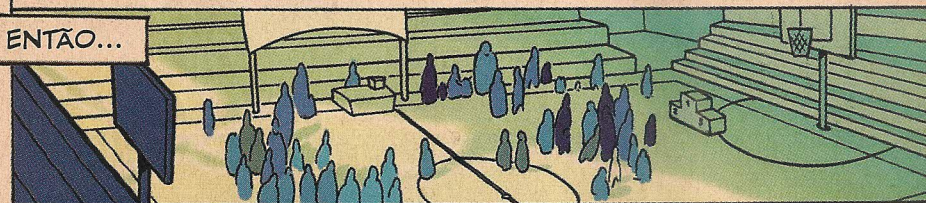
GANHAR O QUÊ?



O SHOW CANINO, BOBINHO! VENHA!

HÃ?

ENTÃO...



AÍ VÊM OS JUÍZES! FINJA QUE VOCÊ É UM CACHORRO, TÁ?

GRR!



OH! O QUE TEMOS AQUI?

EU ME CHAMO LILO E ESTE É O MEU CÃO, STITCH!



MEIO ESQUISITO, HEIN?

GRRR!

GRAURR!

CRUZES!

IRC!

STITCH, NÃO!

HUM...



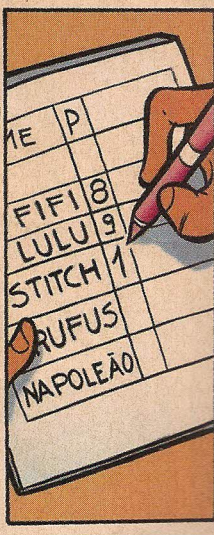


E ASSIM...

VAMOS  
VER OS  
PONTOS!

QUE  
DECEPÇÃO!

VIU SÓ?  
VOCÊ  
ESTRAGOU  
TUDO!



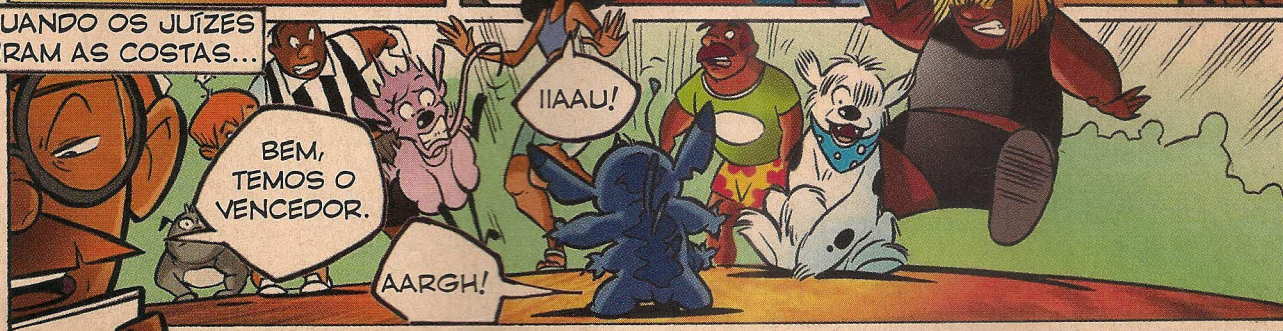
1E	P
FIFI	8
LULU	9
STITCH	1
RUFUS	
NAPOLEÃO	



É MELHOR  
A GENTE IR  
EMBORA,  
STITCH!

GLUP!

QUANDO OS JUÍZES  
VIRAM AS COSTAS...



BEM,  
TEMOS O  
VENCEDOR.

IIAAU!

AARGH!



VENHA, STITCH!

E O  
CAMPEÃO  
É...



O QUE  
FAREMOS  
AGORA?

EI!  
CADÊ TODO  
MUNDO?



VOCÊ GANHOU  
O PRIMEIRO,  
O SEGUNDO E O  
TERCEIRO LUGAR!  
PARABÊNS,  
STITCH!

VOCÊ  
É O MELHOR  
CÃOZINHO DO  
MUNDO!

HUMPF!

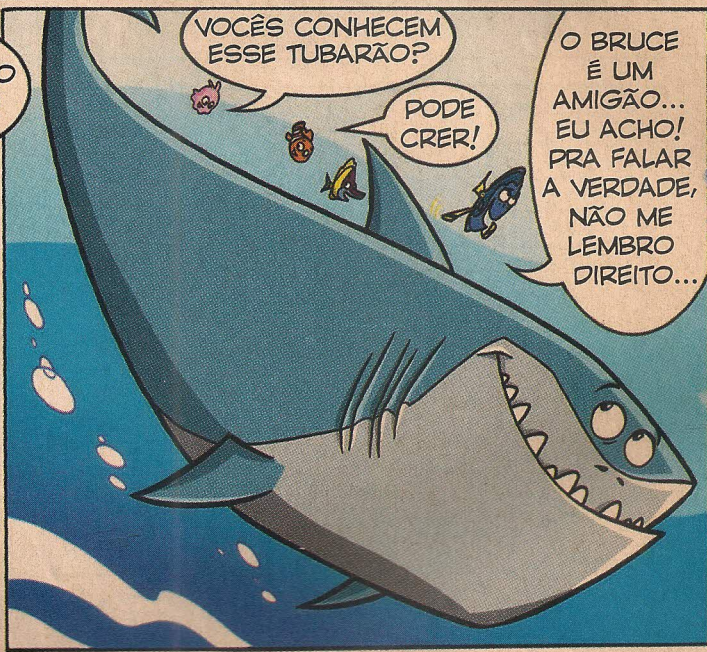


# PROCURANDO NEMO

## NO ESCURO!







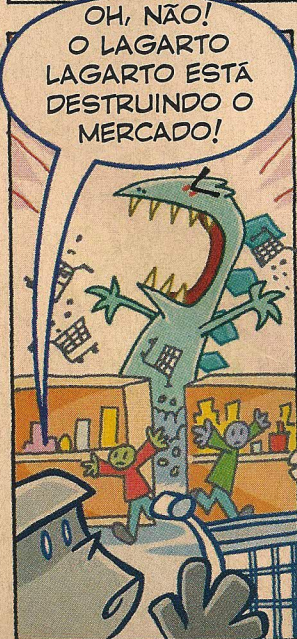
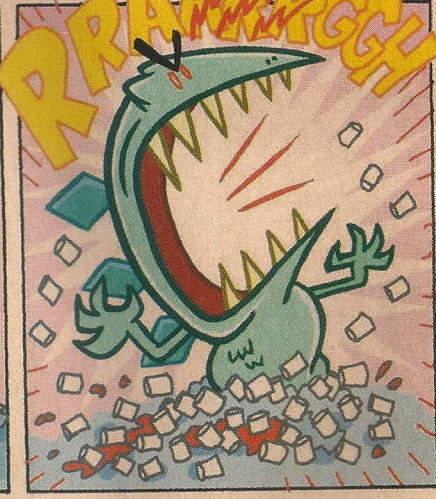
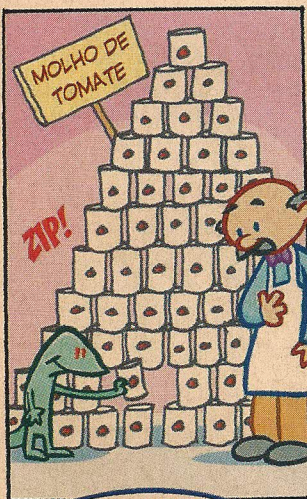




# GORILA

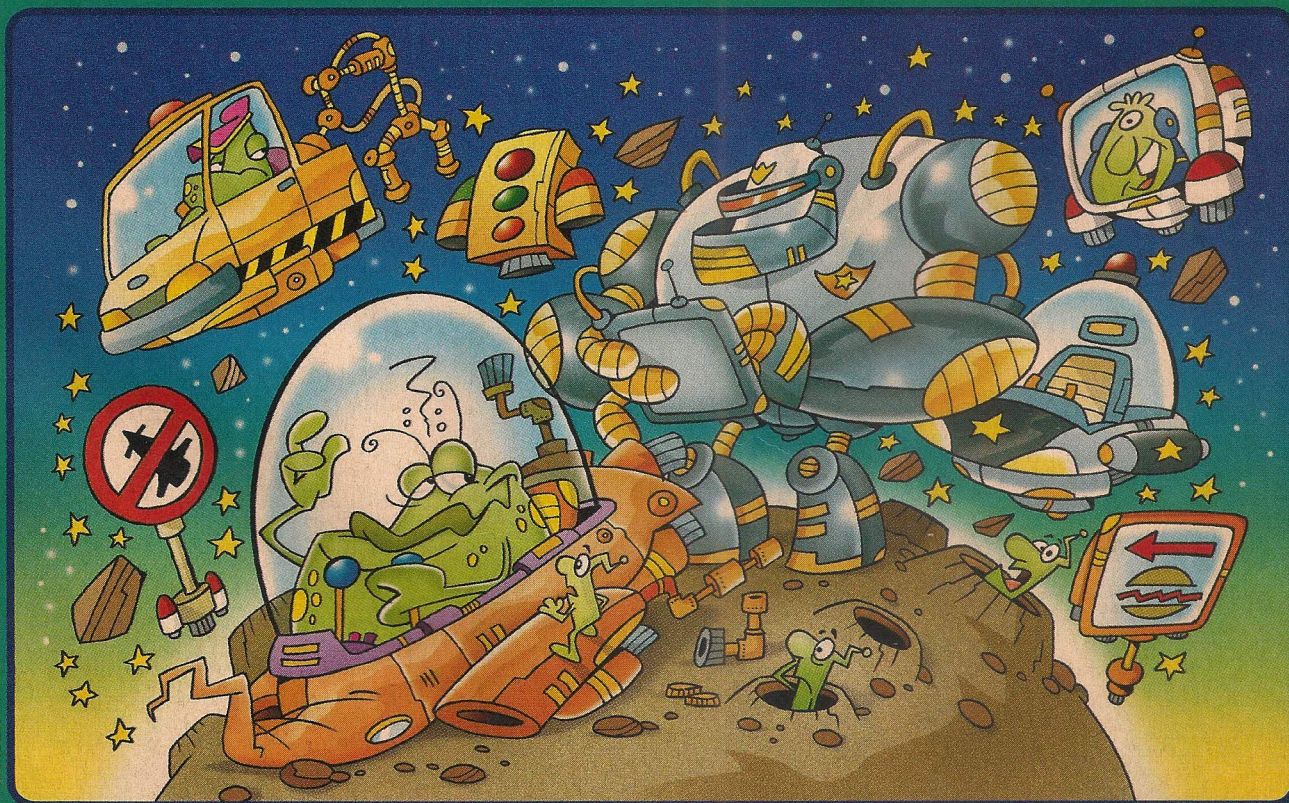


POR ART BALTAZAR





Resposta na página 42.







Participe mandando  
a sua piada para:

**Revista RECREIO**  
**Seção Piadinhas**  
Av. das Nações Unidas, 7221  
8º andar - São Paulo - SP  
CEP 05425-902  
[recreio.abril@atleitor.com.br](mailto:recreio.abril@atleitor.com.br)

**Entre em contato  
com a gente:**

**Atendimento ao leitor**

**Tel.: (11) 3037-4447**

(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h  
e das 14 h às 16 h)

**Fax: (11) 3037-4468**

**E-mail**

[recreio.abril@atleitor.com.br](mailto:recreio.abril@atleitor.com.br)

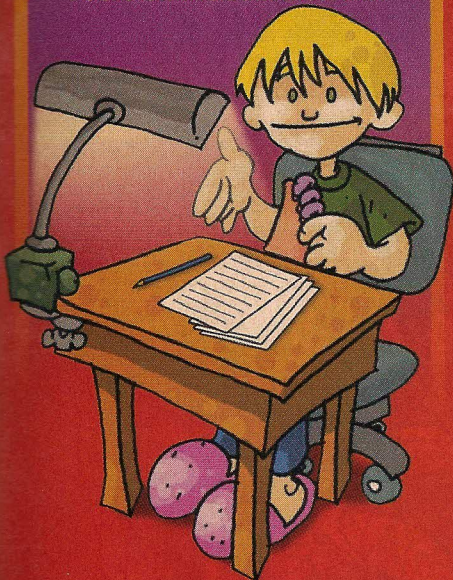
**Na internet**

**Site**

[www.recreionline.com.br](http://www.recreionline.com.br)

**E-mail**

[recreionline@abril.com.br](mailto:recreionline@abril.com.br)



**Faça sua assinatura  
e não perca nenhuma  
edição da RECREIO**

**59TZ**

**Ligue para:**  
**Grande São Paulo**  
**3347-2121**

**Demais  
localidades**  
**0800-701-2828**



# Piadinhas

**O pai e o filho se  
despedem rapidamente.  
Qual é o nome do filme?**  
**Tchau, pai. Tchau, filho**  
**(Tal pai, tal filho).**

**Julius Emílio, 11 anos**  
**São Paulo - SP**

**Por que não é bom  
guardar o quibe  
no freezer?**

**Porque lá dentro  
ele "esfiha" (esfria).**

**Qual é a parte do carro  
que se originou no  
antigo Egito?**  
**Os "faraóis".**

**Daniel Teruya**  
**Por e-mail**

**O que tem no poço,  
mas não é água?**  
**A cedilha.**

**Vivi, 9 anos**  
**Por e-mail**

**O que a ostra falou  
para o garçom que  
a atendeu mal?**  
**- Não venho ostra  
vez aqui.**

**Diogo B. Teixeira, 10 anos**  
**São Paulo - SP**

**O que duas galinhas  
dizem quando vão  
fazer café?**  
**- Pó pô pó?**  
**- Pó pô!**

**Leonardo Castro, 9 anos**  
**Salvador - BA**

**O que, quanto mais  
cozinha, mais duro fica?**  
**O ovo.**

**Júlia Maria Felipe, 9 anos**  
**Por e-mail**

**O que no mar  
o vento ajuda e em casa  
o vento apaga?**  
**Vela.**

**Caio Gonçalves, 10 anos**  
**Santos - SP**

**EDITORIA**  **Abriu**

**Fundador:** VICTOR CIVITA  
(1907 - 1990)

**Editor:** Roberto Civita

**Conselho Editorial:** Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa  
(Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurício Mauro

**Presidente Executivo:** Maurício Mauro

**Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais:** Sídney Basile  
**Vice-Presidente Comercial:** Deborah Wright

**Diretora Corporativa de Publicidade:** Thais Chede Soares B. Barreto

**Diretor-Geral:** Jairo Mendes Leal

**Diretor Superintendente:** Laurentino Gomes



**Diretora de Redação:** Giseline Carvalho

**Diretora de Arte:** Maria do Carmo Tyla

**Editora Especial:** Mônica Pina

**Editores:** Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato

**Repórteres:** Julia Moitili e Roberta Viganó

**Estagiária:** Noêmia Lopes (texto)

**Designers:** Alice Fares Ferreira, André Naliato e Marcio Caparica

**Atendimento ao Leitor:** Karin Bernardo

**Coordenadora Administrativa:** Cristiane Pereira

**Consultoras Pedagógicas:** Lúcia Izecson de Carvalho

e Marta Wolak Grosbaum

**Colaboraram nesta edição:** Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte),

Nelson Alves Jr. (texto) e Eduardo Perácio (revisão)

[www.recreionline.com.br](http://www.recreionline.com.br)

**Apoio Editorial:** Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:**  
Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

**PUBLICIDADE** **Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:**  
Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias  
**Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério  
Ponce de Leon (RJ) **NUCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE** **Diretor:** Pedro Codognato  
**Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE**  
**CIRCULAÇÃO** **Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de**  
**Produto:** Priscila Pezato **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **MARKETING**  
**PUBLICITÁRIO** **Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente**  
**de Marketing Publicitário:** Sylvia Mazza **PLANEJAMENTO E PROCESSOS**  
Cheng Ge Chuan e Sandra Laham **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno  
**Assistente de Produto** Eduardo Leite **Scutellaro** **ASSINATURAS** **Diretora de**  
**Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:**  
Fernando Costa

**Em São Paulo: Redação e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar,  
Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-3002, fax (11) 3037-5308 **Publicidade:** (11) 3037-  
5000, Central SP (11) 3037-5554 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700  
[www.publilab.com.br](http://www.publilab.com.br) **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil:** **Belo**  
**Horizonte-MG - R.** Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel. (31)  
3282-0630, fax (31) 3282-8003 **Blumenau-SC - R.** Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP  
89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília-DF**  
- SCN - Q1 B1C Edifício Brasília Trade Center, 14ª A, sala 1408, CEP 70710-902, tel. (31) 315-  
7554/5556/57, fax (31) 315-7558 **Campinas-SP - R.** Conceição, 233, 26º andar, q. 2613/2614,  
CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT - R.**  
Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda.,  
telefax (65) 3027-2772 **Curitiba-PR - Av.** Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro  
Cívico, CEP 80530-000, tel. (41) 250-8003/3040/5080, fax (41) 252-7110 **Florianópolis-SC - R.** Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da  
Conceição, tel. (48) 232-1517, fax (48) 232-1782 **Fortaleza-CE - Av.** Desembargador Moreira,  
2020, sls. 604/605, Aldeante, CEP 60170-072, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de  
Comunicação, telefax (85) 264-3939 **Goiania-GO - R.** 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP  
74120-020, Middle West Representações Ltda., tel. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-5158  
**Joinville-SC - R.** Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Midia Projetos  
Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725 **Londrina-PR - R.** Adalmar Regina  
Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax:  
(43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** **Av.** Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP  
69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS - Av.**  
Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3327-  
2855 **Recife-PE - R.** Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330,  
MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP - R.** João Penteado,  
190, CEP 14025-010, Interimídia Repres. e Publ. SC Ltda., tel. (16) 635-9630, telefax (16) 635-  
9233 **Rio de Janeiro-RJ - Praça** de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial  
Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA - Av.** Tancredo Neves, 805, sl.  
402, Ed. Espaço Empresarial, Píthua, CEP 41820-021, AGM Consultoria Public. e Representação  
Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES - Av.** Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42,  
Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

**PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL** **Veja:** **Veja** São Paulo, **Veja** Rio, **Vejas** Regionais  
**Negócios:** Exame, **Você S/A Jovem:** Almanaque Abril, **Disney,** **Guia** do Estudante, **Pica-Pau,**  
**Recreio,** **Simpsons,** **Spawn,** **Witch,** **Capricho,** **Playboy** **Estilo:** **Claudia,** **Elle,** **Estilo** de Vida,  
**Manequim,** **Manequim** Nova, **Nova Turismo e Tecnologia:** **Aventuras** na História, **Guia**  
**Quatro Rodas,** **Info,** **Mundo Estranho,** **National Geographic,** **Placar,** **Quatro Rodas,** **Revista** das  
**Religiões,** **Superinteressante,** **Viagem e Turismo,** **Vip Casa e Bem-Estar:** **Arquitetura** e  
**Construção,** **Bom Forma,** **Bons Fluidos,** **Casa Claudia,** **Claudia Cozinha,** **Saúde!**, **Vida Simples**  
**Alto Consumo:** **Ana Maria,** **Contigo!**, **Faça e Venda,** **Minha Novela,** **Titi,** **Viva Mais!**  
**Fundação Victor Civita:** **Nova Escola**

**RECREIO** (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 251, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A.  
**Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer  
momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor  
correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial apli-  
cável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca.  
Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de  
Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1.  
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 0807-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.

[www.abril.com.br](http://www.abril.com.br)

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828.

[www.assineabril.com.br](http://www.assineabril.com.br)

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

**IVZ**

**FIPP**

**ANER**

 **Abriu**

**Presidente do Conselho de Administração:** Roberto Civita

**Presidente Executivo:** Maurício Mauro

**Vice-Presidentes:** Deborah Wright, Emílio Carazzal,  
José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini



# LABIRINTO

O baile real já começou e a princesa ainda não está pronta. Ajude-a a encontrar a sua escova antes que o príncipe cansse de esperar.



Resposta na página 42.



**ESCREVA PARA A GENTE:**

**Revista RECREIO**

Av. das Nações Unidas, 7221

• 8º andar  
São Paulo • SP  
CEP 05425-902

E-mail:  
recreio.abril@  
atleitor.com.br

Olá, galera! Escrevo para dizer que adoro os quadrinhos da RECREIO. Sempre leio a revista e cada vez aprendo mais coisas com ela. Parabéns, vocês são muito legais!

**MATHEUS F. PINTO, 8 ANOS**  
SANTO ANDRÉ - SP

**O Nicolas, de 8 anos, fez uma caixa para guardar a coleção CIRCUMIX.**

SÃO PAULO - SP

Olá! Queremos uma matéria sobre a Liga da Justiça.

**PAULO SERGIO E DOUGLAS**  
NOVA FRIBURGO - RJ

Olá, turma!  
Eu queria mais piadinhas na revista.

**DANIEL CARLOS MACIEL**  
BLUMENAU - SC

**O Thiago Barros de Oliveira quer saber mais sobre o crocodilo e a sucuri.**

SÃO LUÍS - MA



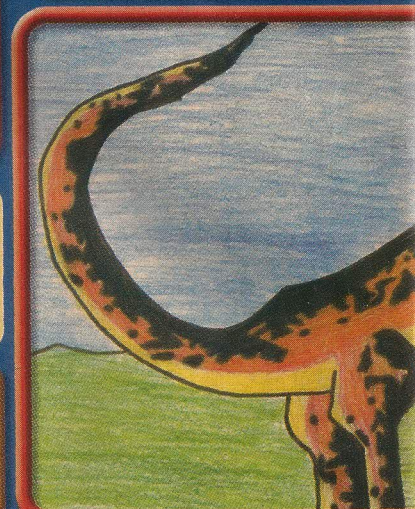
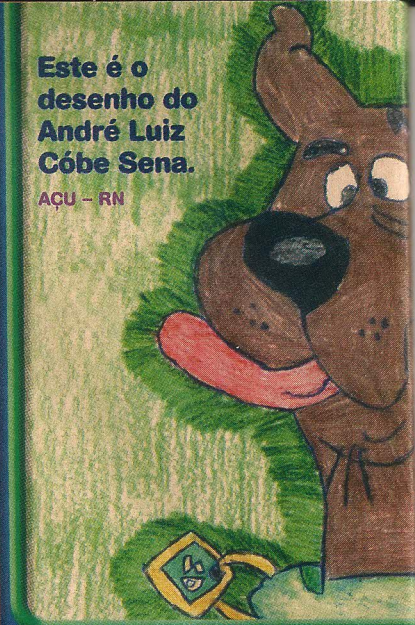
**Este é o desenho que o Luiz Castro Filho, de 10 anos, mandou para a RECREIO.**

SALVADOR - BA

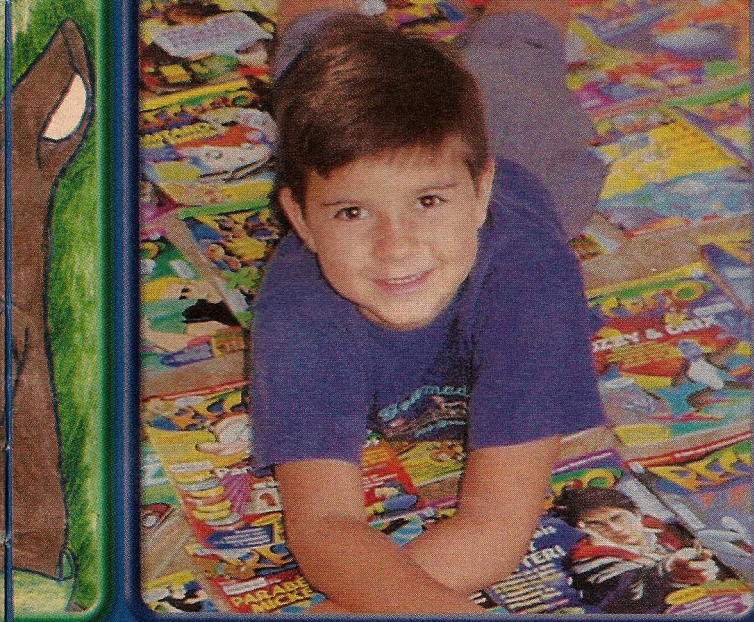
**RECREIO**

**Este é o desenho do André Luiz Cóbé Sena.**

AQU - RN

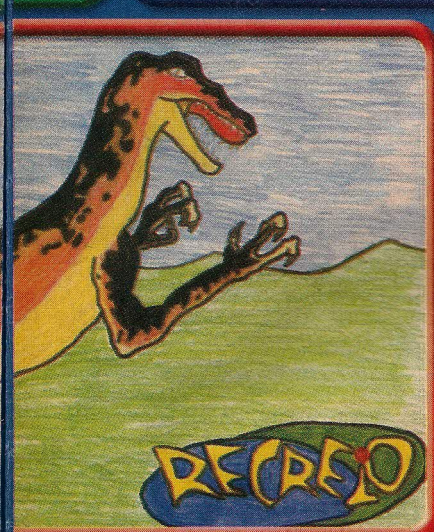






**Este é o Bruno Calazans, que se diverte com as dicas de games.**

**BRASÍLIA - DF**



**Sugiro uma matéria sobre cães com dicas de como cuidar deles.**

**JULIANA SILVA, 8 ANOS  
BARBACENA - MG**

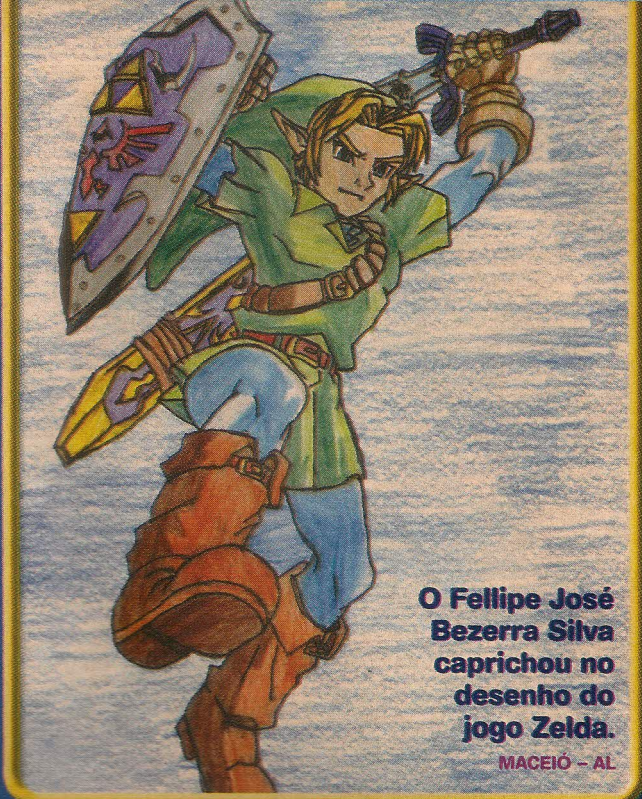
**O Nicolas Conrado está adorando as matérias sobre dinos.**

**NATAL - RN**



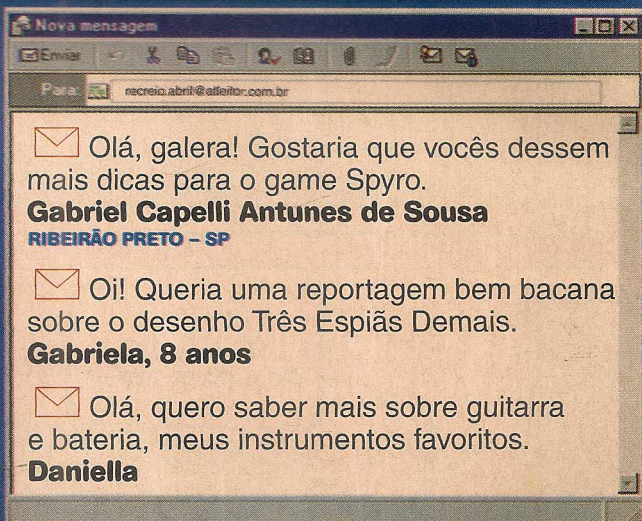
**O Gabriel George curtiu as férias em Termas de Jurema.**

**PAPANDUVA - SC**



**O Fellipe José Bezerra Silva caprichou no desenho do jogo Zelda.**

**MACEIÓ - AL**



☐ Olá, galera! Gostaria que vocês dessem mais dicas para o game Spyro.

**Gabriel Capelli Antunes de Sousa  
RIBEIRÃO PRETO - SP**

☐ Oi! Queria uma reportagem bem bacana sobre o desenho Três Espiões Demais.

**Gabriela, 8 anos**

☐ Olá, quero saber mais sobre guitarra e bateria, meus instrumentos favoritos.

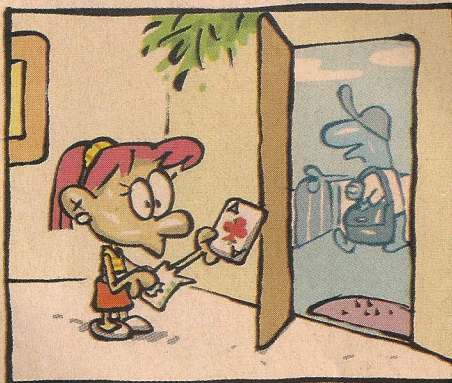
**Daniella**



**O Felipe C. Pellat, de 13 anos, pede uma reportagem sobre o Pantanal.**

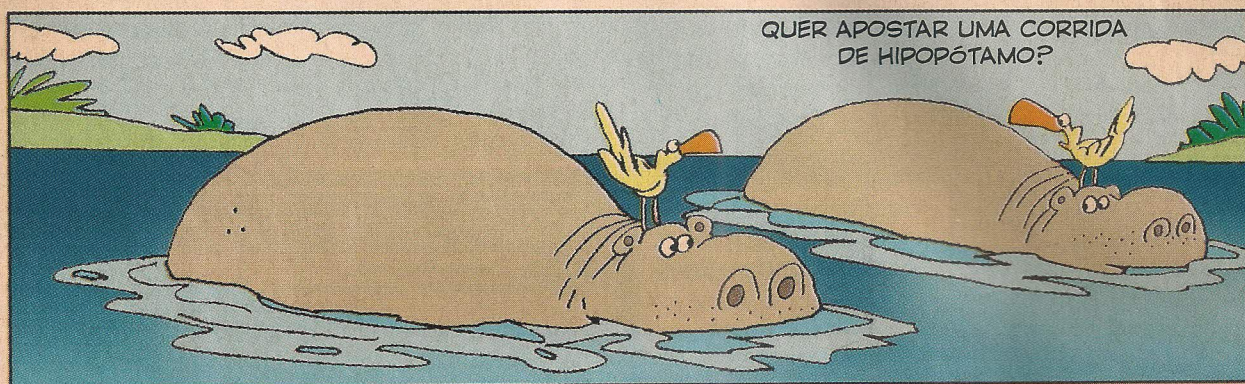
**CAMPO GRANDE - MS**





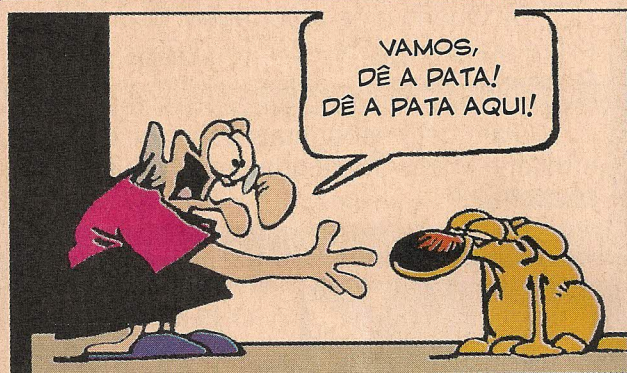
© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

## SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 16 e 17



Página 37



Página 39





# A Recreio vai embarcar nas suas férias.



wgcomunicação

A RECREIO está cheia de novidades que vão agitar as suas férias. A cada edição, uma brincadeira diferente para você. Tem a Geleca, o Pega-Estica, o Frisbee, o Espirra-Água e muito mais.

Patrocínio:



Toda quinta  
nas bancas.  
Não perca!

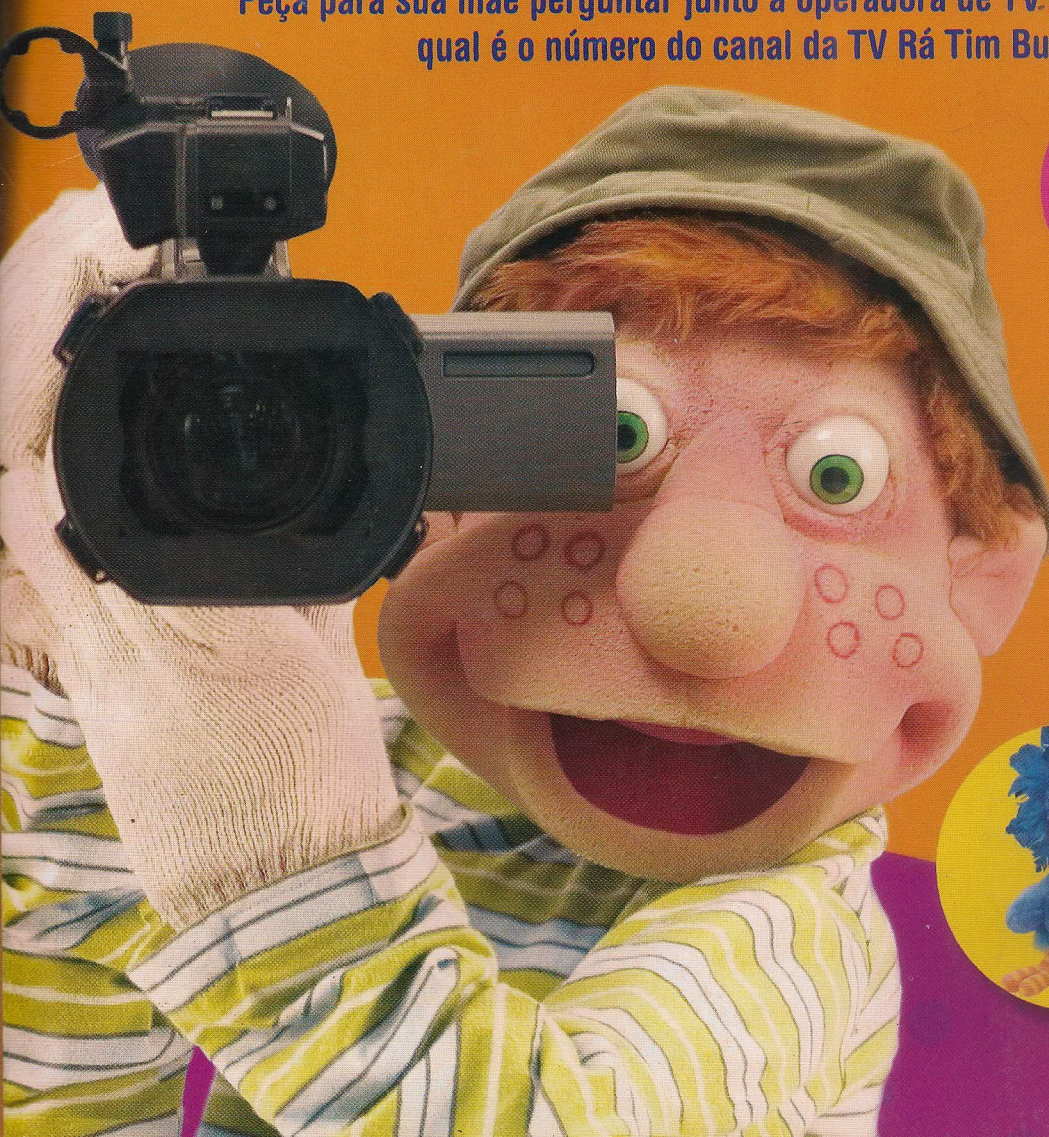


**Rá  
Tim  
Bum**

**O QUE É UM  
PONTINHO VERMELHO  
NO MEIO DA SALA?**

**É A MARCA DA TV RÁ TIM BUM,  
SINAL DE QUE A DIVERSÃO ESTÁ NA SUA TV.**

**Peça para sua mãe perguntar junto à operadora de TV por assinatura  
qual é o número do canal da TV Rá Tim Bum.**



**CULTURA**

Fundação Padre Anchieta